PREPARAZIONE DEL GIOCO

Nota: queste sono le regole di preparazione per 2 giocatori. Le istruzioni per la preparazione del gioco in modalità solitario sono descritte nella sezione Solitario.

1. Dividete le carte runa, le carte gemma e le carte golem in tre mazzi separati.
2. Trovate le 4 carte runa con un quadrato ☐ nell'angolo in basso a sinistra. Mescolate queste carte e prendetene una a testa. Mettete le 2 carte rimanenti vicino a voi, serviranno nella fase di preparazione #4.
3. Trovate la carta gemma con un cerchio ○ nell'angolo in basso a sinistra e rimettetela nella scatola. Serve solo nella modalità solitario.
4. Mescolate **tutte** le carte rimaste assieme e formate un mazzo unico, composto da carte golem, carte gemma e carte runa.
5. Togliete 2 carte dalla cima di questo mazzo e mettetele da parte. Potrebbero servire più tardi per un'azione ricompensa gemma (descritta nella sezione Ricompense carta gemma).
6. Pescate 12 carte dal mazzo e disponetele in una griglia con 4 righe da 3 carte ciascuna. Girate queste carte in modo che siano scoperte.
7. Prendete 4 gemme a testa. Le 5 gemme rimanenti devono essere messe in una riserva comune, in modo che possiate accedervi durante la partita.
8. Inizia chi ha costruito un pupazzo di neve più di recente.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante il proprio turno, ogni giocatore deve o pescare una carta scoperta dalla griglia, o prendere 2 gemme dalla riserva. Ogni carta può essere usata in due modi, che variano a seconda del tipo di carta. Le carte scelte permettono di ottenere risorse, evocare golem o ricevere punti alla fine del gioco.
I turni si alternano fra i due giocatori fino a quando termina la partita.

NEL TUO TURNO

Durante il tuo turno, devi o pescare una carta scoperta dalla griglia, **o** prendere 2 gemme dalla riserva.

OTTENERE LE GEMME

Se hai 0 o 1 gemma nella tua riserva personale, puoi prendere 2 gemme dalla riserva comune.
Se ti servono gemme ma non ce ne sono abbastanza nella riserva, allora puoi sottrarre quelle mancanti all'altro giocatore. Dopodiché, il tuo turno è finito e tocca all'avversario.

PESCARE UNA CARTA E COMPIERE UN'AZIONE

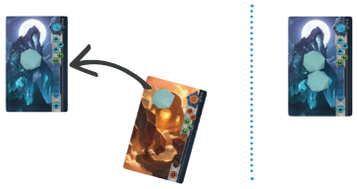
Puoi pescare una carta dalla griglia scoperta. A seconda del numero di carte nella riga selezionata, puoi compiere le seguenti azioni:

3 CARTE

Metti 1 gemma presa dalla tua riserva su ogni carta che **non** stai per prendere. Devi avere almeno 2 gemme nella tua riserva per scegliere questa opzione. Prendi la carta selezionata e usala immediatamente, come spiegato nella prossima sezione.

2 CARTE

Togli la gemma dalla carta selezionata e mettila sulla carta rimanente in quella riga. Prendi la carta selezionata e usala immediatamente, come spiegato nella prossima sezione.



1 CARTA

Togli entrambe le gemme dalla carta selezionata e mettile nella tua riserva personale. Pesca 3 carte dal mazzo e posizionale scoperte per formare una nuova riga. Se non ci sono abbastanza carte per formare una riga intera, si passa alla fase finale del gioco, come spiegato nella sezione Fine della partita.
Poi, prendi la carta selezionata e usala immediatamente, come spiegato nella prossima sezione.

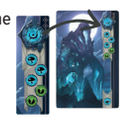
COMPIERE UN'AZIONE

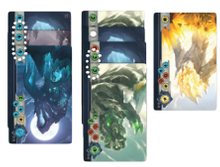
Dopo aver preso una carta, devi subito usarla per compiere un'azione. Ogni carta ti permette di scegliere fra 2 azioni:

CARTE GOLEM

- AZIONE RISORSA
  Trasforma la carta scelta in una risorsa ruotandola di 180 gradi, in modo che l'icona risorsa sia nell'angolo in alto a sinistra. Se possiedi già risorse di questo tipo, metti la nuova carta in cima alle altre, in modo che tutte le icone risorsa siano visibili. Se invece è la prima risorsa di quel tipo, forma una nuova colonna con quella carta.

- AZIONE EVOCA GOLEM
  - Ogni golem ha dei requisiti di evocazione elencati nell'angolo in alto a destra.
    Per evocare il golem, devi possedere all'interno del tuo spazio risorse tutti i requisiti elencati sulla carta.
    Se il requisito è un cerchio bianco con un numero, allora tutto quello che ti serve è il numero indicato di risorse, di qualsiasi colore. Le risorse cerchio bianco valgono quanto 1 risorsa dello stesso colore della prima risorsa presente in quella colonna. Alcune icone risorsa non corrisponderanno alle altre presenti in quella colonna: queste risorse non abbinate possono comunque essere usate per le evocazioni.





  - Metti il golem evocato scoperto di fronte a te, vicino agli altri golem che hai evocato. Poi devi rimuovere 1, 2 o 3 carte risorsa dal tuo spazio risorse e metterle coperte sotto il golem evocato. Ogni carta risorsa rimossa deve avere almeno un'icona risorsa che corrisponde al requisito indicato sul golem evocato. Puoi decidere se rimuovere da 1 a 3 carte; ogni carta risorsa posta sotto i golem vale 1 punto vittoria alla fine della partita. **Nota: ogni risorsa richiesta per l'evocazione può corrispondere solo con un'icona risorsa spesa nelle carte scartate.**

CARTE RUNA

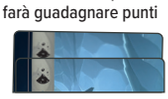
- AZIONE RISORSA
  - Trasforma la carta scelta in una o due risorse ruotandola di 180 gradi, in modo che le icone risorsa siano nell'angolo in alto a sinistra. Quando usate come risorse, le carte runa **non possono** formare una nuova colonna, ma devono essere poste sopra ad almeno un'altra carta risorsa.
    - Le carte runa con 2 icone risorsa devono essere messe in una colonna stabilita che corrisponda con almeno una risorsa su quella carta.
    - Le carte runa con una risorsa cerchio bianco ○ possono essere messe su una colonna qualsiasi e valgono quanto una risorsa del tipo che corrisponde con la prima carta posta in quella colonna.
- AZIONE METTI DA PARTE PER IL PUNTEGGIO
  - Se ora hai 3 o più gemme nella tua riserva personale, puoi restituirne una alla riserva comune per inserire la carta runa nella tua mano. Rimarrà lì per il resto della partita e può valere punti vittoria durante il calcolo del punteggio finale. Il punteggio delle carte runa è spiegato nella sezione Punteggio delle carte runa.

CARTE GEMMA

- AZIONE RICOMPENSA GEMMA
  - Ottieni tutte le ricompense indicate nell'angolo in alto a destra della carta. Sono spiegate nella sezione Ricompense carta gemma. Se devi ottenere gemme ma la riserva si è esaurita, allora puoi sottrarle al tuo avversario.
  - Aggiungi la carta gemma alla tua mano.

- AZIONE POLVERE DI GEMMA
  - Trasforma la carta scelta in polvere di gemma ruotandola di 180 gradi, in modo che l'icona polvere sia nell'angolo in alto a sinistra. Metti questa carta vicino alle tue risorse, ti farà guadagnare punti durante il calcolo del punteggio finale.

Una volta compiuta un'azione con la carta che hai scelto, il tuo turno è finito e tocca all'avversario.



FINE DELLA PARTITA

Si entra nella fase finale della partita quando non ci sono abbastanza carte nel mazzo per ripristinare una riga di 3 carte. Andate avanti in modo da giocare lo stesso numero di turni e poi calcolate il punteggio finale.

PUNTEGGIO FINALE

Ora dovete calcolare il vostro punteggio finale sommando i punti che avete guadagnato secondo queste regole:

- 2 punti per ogni golem evocato.
- 1 punto per ogni carta posta sotto ai golem evocati.
- 1/3/6/10 punti con 1/2/3/4 polvere di gemma vicino alle proprie risorse. Non si guadagnano punti aggiuntivi con più di 4 polvere di gemma.
- I punti ◆ indicati sulle carte gemma rimaste in mano a ogni giocatore.
- Un numero variabile di punti per ogni carta runa rimasta in mano, come descritto nella prossima sezione.

Chi ha più punti vince la partita! Se c'è un pareggio, vince chi ha ottenuto più punti evocando golem. Se c'è ancora un pareggio, vince chi ha ottenuto più punti dalle carte poste sotto i golem evocati. Se c'è ancora un pareggio, allora vincete entrambi.

PUNTEGGIO DELLE CARTE RUNA

SPECIALISTA DEGLI ELEMENTI

Ottieni 2 punti per ogni golem evocato del tipo corrispondente.

SPECIALISTA DELL'EVOCAZIONE

Ottieni 7 punti se hai evocato almeno un golem rosso, uno blu, uno giallo e uno verde.

SPECIALISTA DELLA RISERVA

Ottieni 1 punto per ogni gettone gemma nella tua riserva personale.

SPECIALISTA DELLE GEMME

Ottieni 2 punti per ogni carta gemma nella tua mano, per un massimo di 6 punti.

SPECIALISTA DELLE RISORSE

Ottieni 1 punto per ogni risorsa non utilizzata, per un massimo di 6 punti. Le carte con più icone devono essere conteggiate in questo modo.

RICOMPENSE CARTA GEMMA

Ricevi 3/2/1 gemme immediatamente. Ottieni 0/1/2 punti vittoria nel punteggio finale.

Ricevi 1 gemma immediatamente e poi gioca un altro turno.

(Solo per il solitario) Ricevi 1 gemma immediatamente. In questo turno, prendi 6 carte da questa griglia invece di 5.

Ricevi 1 gemma immediatamente. Quando hai entrambe le carte con questa icona in mano, ottieni il seguente effetto: Prendi le 2 carte scartate durante la preparazione. Compi un'azione con una di queste carte, **senza dover pagare nulla**. Ciò significa che puoi usare la carta per evocare un golem senza avere o spendere carte risorsa corrispondenti; oppure puoi tenerla come carta runa per il punteggio finale senza avere 3 gettoni gemma e senza dover pagare 1 gettone gemma. Rimuovi l'altra carta dal gioco. **Nota: questo effetto è diverso nella modalità solitario, consulta la sezione Ricompensa gemma del solitario per i dettagli.**

Ricevi 2 gemme immediatamente. Puoi scartare questa carta per ottenere un colore risorsa temporaneo a scelta. Una volta usata, non puoi più accedere a questa risorsa temporanea fino alla fine del tuo turno; poi questa carta gemma dev'essere rimossa dal gioco.

SOLITARIO

Nella modalità solitario si gioca contro un avversario artificiale, l'automa.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ignora la preparazione per 2 giocatori, ma segui invece queste regole:

1. Dividi le carte runa, le carte gemma e le carte golem in tre mazzi separati.
2. Trova le 4 carte runa con un quadrato ☐ nell'angolo in basso a sinistra. Mescolale e poi consegnane una all'automa e tienine una per te. Aggiungi la tua carta alla tua mano e metti la carta runa dell'automa scoperta nelle vicinanze. Metti le 2 carte rimanenti vicino a te, serviranno nella fase di preparazione #4.
3. Trova la carta gemma con un cerchio con un punto nel mezzo ⊙ e rimettila nella scatola. Serve solo nella modalità per 2 giocatori.
4. Se avete l'espansione encore: rimuovete tutti i golem con questo simbolo ⊙ da quel mazzo. Non servono nella modalità solitario.
5. Mescola tutte le carte rimaste assieme e forma un mazzo unico, composto da carte golem, carte gemma e carte runa.
6. Togli 5 carte dalla cima di questo mazzo e mettile da parte. Potrebbero servire più tardi per un'azione ricompensa gemma (consulta la sezione Ricompensa gemma del solitario per i dettagli).
7. Pesca 9 carte dal mazzo e disponile in una griglia con 3 righe da 3 carte ciascuna. Girate queste carte in modo che siano scoperte.
8. Metti tutti e 13 i gettoni gemma nella tua riserva personale, di fianco a te.

SVOLGIMENTO DEL SOLITARIO

A meno che non sia specificato diversamente, segui le regole per 2 giocatori.

Nel tuo turno devi pescare 5 carte dalla griglia e compiere un'azione ogni volta che prendi una di queste carte. Non ripristinare la riga di carte quando prendi la terza carta. **Nota: puoi compiere un'azione ricompensa gemma anche se non è rimasto alcun gettone gemma nella riserva comune o nella riserva di gemme dell'automa.**

Una volta che hai preso 5 carte e compiuto un'azione con ognuna, nella griglia saranno rimaste 4 carte. Metti queste carte con i loro gettoni gemma nello spazio giocatore dell'automa. Devi posizionarle in modo diverso a seconda del tipo di carta:

- **Carte golem:** Queste carte evocano immediatamente un golem per l'automa, senza costi. Mettile assieme così che sia facile vedere quanti tipi di golem l'automa ha evocato.
- **Carte runa:** Ignora tutti gli effetti e le icone di queste carte. Mettile in un mazzo coperto. Assicurati che la carta runa scoperta che l'automa ha ricevuto durante la preparazione del gioco rimanga separata. Puoi contare il numero di carte nel mazzo delle rune in qualsiasi momento.
- **Carte gemma:** Ignora tutti gli effetti e le icone di queste carte. Puoi rimuoverle dal gioco e rimetterle nella scatola.

RICOMPENSA GEMMA

Una delle carte gemma viene usata solo nella modalità solitario, mentre un'altra ha un effetto diverso:

- Ricevi 1 gemma immediatamente. Quando hai entrambe le carte con questa icona in mano, ottieni il seguente effetto: Prendi 2 delle 5 carte scartate durante la preparazione. Compi un'azione con una di queste carte, **senza dover pagare nulla**. Ciò significa che puoi usare la carta per evocare un golem senza avere o spendere carte risorsa corrispondenti; oppure puoi tenerla come carta runa per il punteggio finale senza avere 3 gettoni gemma e senza dover pagare 1 gettone gemma. Rimuovi le altre 4 carte dal gioco.

- (Solo per il solitario) Ricevi 1 gemma immediatamente. In questo turno, prendi 6 carte da questa griglia invece di 5.

FINE DEL SOLITARIO

La partita può terminare in uno di questi due modi:

- Se in un qualsiasi momento non puoi più compiere alcuna azione elencata nelle regole del gioco, allora hai **perso la partita**.
- Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo per ripristinare la griglia di 9 carte. Quando succede, calcola il tuo punteggio secondo le regole della modalità per 2 giocatori. Poi, calcola il punteggio dell'automa rispettando le seguenti condizioni; se il tuo punteggio è uguale o maggiore di quello dell'automa, allora **hai vinto!**
  - 2 punti per ogni golem evocato.
  - 2 punti per ogni golem evocato che appartiene al tipo di carta runa scoperta dell'automa. Ha ricevuto questa carta nella fase di preparazione #2 del solitario.
  - 3 punti per ogni set di 2 carte runa coperte che l'automa ha collezionato. Assicurati di non contare la singola carta runa scoperta dell'automa.
  - 1 punto per ogni gettone gemma che l'automa ha nella sua riserva personale.

VERSIONE AVANZATA DEL PUNTEGGIO DEL SOLITARIO

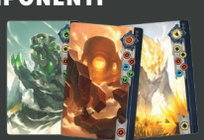
L'automa ottiene 5 punti per ogni set di 2 carte runa coperte che ha, invece di 3.

La superficie della terra è gelida, arida e sterile. Lungo l'orizzonte si stagliano montagne di fango e argilla che si innalzano verso il cielo lentamente. Si trasformano in giganti creature magiche, che risveglieranno le forze elementali sopite. Questi golem sono stati evocati per riplasmare il mondo, e sta a te dare loro una forma.

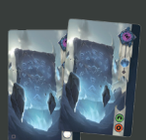
IL GIOCO

Golems è un gioco di collezione di carte dove ogni carta può essere usata in due modi diversi. Devi decidere se tenere le carte in quanto risorse, utilizzare le risorse per evocare i golem o collezionare rune potenti che ti permetteranno di guadagnare punti vittoria alla fine della partita. Solo chi sfrutta al meglio le proprie carte potrà assicurarsi la vittoria!

COMPONENTI



36 carte golem



9 carte runa

8 carte gemma

13 gemme

RICONOSCIMENTI

Progettazione del gioco: Francesco Testini

Illustrazioni: Sergio Chaves

Editore: ThunderGryph Games

Project Manager e direzione artistica: Gonzalo Aguirre Bisi

Game Editor: Pierpaolo Paoletti

Autore del regolamento: Jonathan Cox

Test regolamento: Cristina Aguirre Bisi

Grafica: Daniel Tosco

Bozze: Erick Tosco

Traduzione: Wabbit Translations

Grazie al sostegno di: Cristina Bisi e Luis González

LINGUE

Regolamento digitale disponibile su thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com

Thundergryph SLU, Avda. Repubblica Argentina, 24 - 2°, 41011 Siviglia, Spagna - support@thundergryph.com

© 2022 ThunderGryph Games, tutti i diritti riservati.